

4 - PORTUGOL - ALGORITMOS BASEADOS EM ESTRUTURAS DE DADOS HOMOGÊNEAS (VETORES), 60

- 4.1 Repetição com Teste no Final, 61
- 4.2 Repetição com Variável de Controle, 62
- 4.3 O Comando Abandone, 65
- 4.4 Definição de Novos Tipos, 66
- 4.5 Exercícios Propostos, 78

5 - PORTUGOL - ALGORITMOS BASEADOS EM ESTRUTURAS DE DADOS HOMOGÊNEAS (MATRIZES), 81

- 5.1 Alternativa de Múltipla Escolha, 82
- 5.2 Definição do Tipo Matriz, 84
- 5.3 Definição de Novos Tipos, 101
- 5.4 Exercícios Propostos, 102

6 - PORTUGOL - ALGORITMOS BASEADOS EM ESTRUTURAS DE DADOS HETEROGÊNEAS (REGISTROS), 112

- 6.1 O Tipo Registro, 113
- 6.2 Exemplos Utilizando Registros, Vetores e Matrizes, 118
- 6.3 Exercícios Propostos, 124

7 - PORTUGOL - PROCEDIMENTOS E FUNÇÕES, 130

- 7.1 Blocos, 131
- 7.2 Escopo de Variáveis, 132
- 7.3 Procedimentos, 134
- 7.4 Função, 139
- 7.5 Funções Recursivas, 141
- 7.6 Exemplos, 141
- 7.7 Exercícios Propostos, 146

8 - REFINAMENTOS SUCESSIVOS E MÓDULOS FUNCIONAIS, 152

- 8.1 Refinamentos e Modularização, 153
- 8.2 Exemplos, 157
- 8.3 Exercícios Propostos, 170

9 - UTILIZAÇÃO DO COMPUTADOR - PASCAL, 173

- 9.1 Apresentação do PASCAL, 174
- 9.2 Mapeamento PORTUGOL - PASCAL, 177
- 9.3 Exercícios Propostos, 194

ÍNDICE, 201

BIBLIOGRAFIA, 213

ÍNDICE ALFABÉTICO, 215

INTRODUÇÃO AO CONCEITO DE ALGORITMO E PROGRAMAÇÃO ESTRUTURADA

1

O	X	
X	O	
X	X	O

enquanto "existir um quadrado livre e não tenha vencido (ou perdido) o jogo"

• "espere a jogada do oponente, continue depois";

• se "existe um quadrado livre"

então

se "o centro está livre"

então

"jogue no centro";

senão

se "o oponente tem dois quadrados quaisquer em linha com o terceiro desocupado"

então

"jogue neste quadrado desocupado"

senão

se "há algum canto livre"

então

"jogue neste canto";

fim se;

fim se;

fim se;

fim se;

fim enquanto;